CLICK! KLASYKA

Najwybitniejszy cykl gier strategicznych na PC.

LEGENDARNE TYTUŁY NAJWIĘKSZE PRZEBOJE #09



TOTALNA WOJNA

Chcesz pokoju? Szykuj broń!

Tak jak dzisiaj, tak i pod koniec ubiegłego stulecia koncern Electronic Arts ostrożnie podchodził do wydawania strategii. To, że w jego katalogu znalazł się Shogun, jest najlepszym dowodem na klasę tego tytułu.

Shogun rusza na wojnę

Dziś Total War to już znana, wyrobiona marka, kiedy jednak w 2000 roku do sprzedaży trafił Shogun, żaden z fanów wirtualnych wojen nie przeczuwał, że oto powstaje seria, która będzie jedną z najważniejszych w swoim gatunku. **Trudno było zresztą podejrzewać, że studio Creative Assembly, które wcześniej zajmowało się produkowaniem symulacji sportowych** – a dokładnie gier przedstawiających zmagania... rugbistów – **poradzi sobie z materią tak trudną jak strategia** odwzorowująca w głęboki sposób konflikty feudalnych władców średniowiecznej Japonii. A jednak...

Creative Assembly to studio założone w 1987 roku w angielskim Sussex przez Tima Ansella, programistę, który już wtedy mógł pochwalić się ogromnym doświadczeniem, zarówno jeśli chodzi o umiejętności techniczne, jak i znajomość tajników branży komputerowej rozrywki. Zaczynał od pracy przy grach pisanych na tak archaiczne dziś maszyny jak Amstrad CPC czy ZX Spectrum, później zajął się przenoszeniem na PeCety tytułów wydanych na Amigę – jest odpowiedzialny m.in. za konwersje klasycznej ścigałki Stunt Car Racer i znanej platformówki Shadow of the Beast. W 1994 roku nawiązał współpracę z wydawnictwem Electronic Arts: **był głównym programistą blaszakowej wersji pierwszej części FIFA International Soccer**, gry, która – o czym wiedzą chyba wszyscy – kontynuowana jest do dziś. To w dużej mierze właśnie jego zasługa, że w rozszerzonej wersji tego tytułu, przeznaczonej dla komputerów osobistych wyposażonych w napęd CD-ROM (wówczas wcale nie tak popularny), pojawił się pierwszy mówiony komentarz sportowy.

Po sukcesie FIFA International Soccer studio dowodzone przez Tima Ansella zajęło się produkcją innych gier sportowych dla Electronic


Tą sceną rozpoczyna się pierwsza część serii Total War.

Arts – w swoim portfolio ma między innymi takie praktycznie nieznane u nas tytuły jak Rugby World Cup 1995, Australian Rules Football (edycje 98 i 99), Cricket World Cup 99 oraz Rugby 2001. Studio zarabiało całkiem nieźle, mogło więc pozwolić sobie na zatrudnianie dodatkowych pracowników – jednocześnie tworzenie kolejnych gier o tej samej tematyce nie wymagało wielkiego wysiłku, były więc siły i środki, by podjąć próbę stworzenia nowego, całkiem oryginalnego tytułu. **Kiedy w 1997 roku do Creative Assembly trafił Michael M. Simpson, możliwość stała się bardzo realna.**

Simpson znał Ansella z prac, które obaj wykonywali dla firmy Psygnosis (razem byli zaangażowani w Microcosm, symulację lotu zminiaturyzowanym statkiem we wnętrzu ludzkiego ciała), a sam **miał na koncie kilkanaście różnych tytułów, wśród nich wiele strategii (m.in. Conflict: Europe, Wargame Construction Set, Pacific General czy Steel Panthers).** Nic więc dziwnego, że także w barwach Creative Assembly chciał zrealizować projekt należący do podobnego gatunku. Tak narodził się Shogun, produkcja pod wieloma względami nowatorska i rewolucyjna.

Rzecz najważniejsza, dziś **cecha rozpoznawcza cyklu Total War, niespotykana wcześniej w tej formie w innych tytułach, to połączenie dwóch poziomów rozgrywki**: strategicznego, na którym odbywało się zarządzanie prowincjami i przemieszczanie wojsk, oraz taktycznego, gdzie armia dowodzona przez gracza ścierała się z wrogiem, w czasie rzeczywistym, w pełnym 3D.

Potyczki wojsk nie tylko świetnie wyglądały, ale też oferowały dość złożony model walki, w realistyczny sposób odwzorowujący starcia armii. Bitwy toczyły się na mapie odpowiadającej prowincji, w której spotkały się strony konfliktu, i jeśli w trybie strategicznym zbudowano w niej np. umocnienia obronne, były one widoczne również w trójwymiarowym świecie. Shogun uwzględniał takie czynniki jak morale (jedna z pierwszych strategii, w których ma ono znaczenie), ukształtowanie terenu, a tak-


W knajpie na wzgórzu dają najlepsze sushi.



poziomie przesuwa się również pionkami symbolizującymi armie oraz specjalne jednostki, takie jak shinobi, ninja, gejsza czy emisariusz, których przeznaczeniem były zadania szpiegowskie (w tym także skrytobójstwa). **Działania jednostek specjalnych ilustrowane były klimatycznymi filmikami, których w późniejszych częściach serii zabrakło** – kiedy powróciły w Medieval II, fani na forach internetowych cyklu Total War nie ukrywali swojej radości. To ciekawe, jak drobiazgi potrafią wpływać na odbiór gry, budować jej kult...

że pogodę (np. na zaśnieżonych polach ciężko opancerzone oddziały szybciej się męczą, przez co stają się mniej efektywne).

Trójwymiarowe bitwy były na pewno najbardziej efektownym elementem Shoguna, ale każda partia zaczynała się domyślnie **na poziomie strategicznym** – na nim **rozgrywka jest bardziej tradycyjna, przypomina niemalże grę planszową**, co nie znaczy jednak, że brakuje jej głębi. W trybie kampanii gracze wybierają jednego daimyo (czyli feudalnego władcę) z siedmiu dostępnych. Każdy z nich rządzi w kilku prowincjach, a jego celem jest zjednoczenie całej Japonii i zdobycie tytułu shoguna. Gra toczy się w tzw. okresie sengoku, który w świecie zachodu znany jest pod nazwą „wiek kraju ogarniętego wojną". I rzeczywiście wojny są głównym tematem gry, choć można je toczyć na wiele różnych sposobów.

W turowym trybie strategicznym podstawowym obowiązkiem gracza jest rozwój prowincji, zwłaszcza budowanie w nich umocnień, które znacznie ułatwiają rolę obrońcom w trakcie oblężenia. Na tym

A **takim właśnie kultem Shogun został otoczony.** Przez wielu graczy wciąż uważany jest za najlepszą, a przynajmniej „najczystszą" część cyklu. Rzeczywiście, w porównaniu z późniejszymi Medievalem czy Rome, pierwszy Total War to gra o prostych, przejrzystych, logicznych regułach, dzięki którym przypomina w pewnym sensie królewskie szachy. To na pewno duża zasługa inspiracji, jaką dla programistów stanowiło słynne dzieło Sun Tzu „Sztu-

CIEKAWOSTKI

- Shogun: Total War to produkcja znana fanom z nierównej jakości instrukcji towarzyszących edycjom wydawanym w różnych krajach. Najlepsza książeczka dodana była do wersji angielskiej (88 stron i drzewko technologiczne), dużo gorsza była amerykańska, pozbawiona wielu informacji i licząca jedynie 55 stron. Białym krukiem jest dziś ta dołączona do wydania fińskiego, zawierająca aż dwa drzewka technologiczne, z tym że... jedno w języku duńskim, a drugie w szwedzkim.
- Animacja początkowa w dodatku Mongol Invasion to

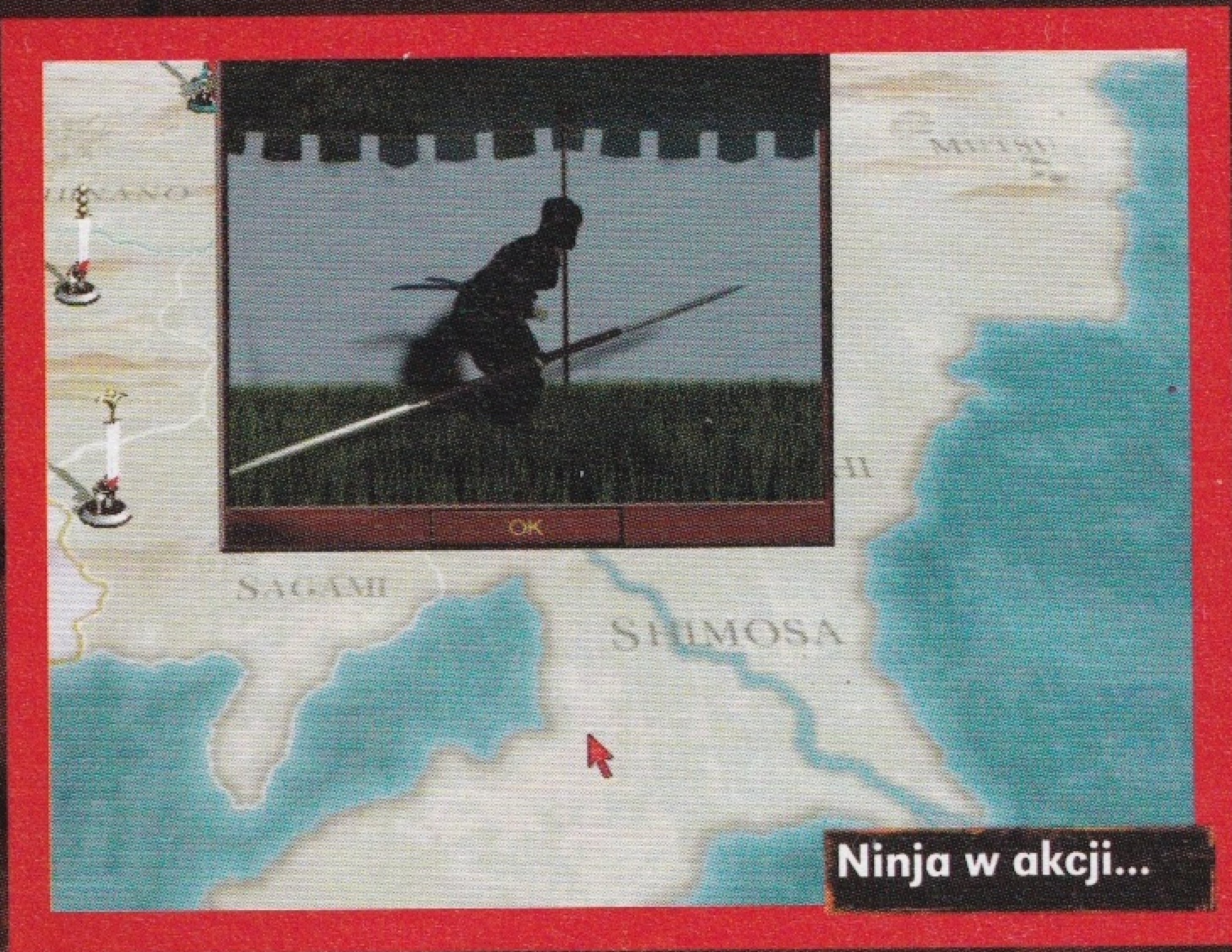
ka wojny", z którego cytaty bardzo często pojawiają się w trakcie rozgrywki. Spore znaczenie miał również nowatorski styl rozgrywki, który przyciągnął do Shoguna najbardziej hardkorowych fanów strategii (niewiele tytułów oferowało wówczas podobną głębię). W grach sieciowych tak bardzo wczuwali się oni w japońskich daimyo, że wręcz obowiązkowe stało się odgrywanie ich ról – wiadomości wysyłane przez graczy między sobą w trakcie sesji były stylizowane na kwestie feudalnych panów, zawodnicy z wysokim wskaźnikiem honoru (coś w rodzaju punktów doświadczenia otrzymywanych za zwycięstwa) cieszyli się dużym poważaniem. **Shogun był jedną z pierwszych gier, wokół których powstała społeczność internetowa** – jej ślady znaleźć można w sieci do dziś, choćby na stronie Klanu Kenchikuka (http://www.clankenchikuka.com/).

Gra doczekała się dodatku The Mongol Invasion (2001), w którym pojawił się jeden dodatkowy klan oraz kilka nowych jednostek, głównie mongolskich (kawaleria uzbrojona w łuki itp.). Kampania zawarta w dodatku rozpoczyna się w 1230 roku, a więc w czasie, kiedy Mongołowie zaczęli najeżdżać Japonię. Można grać również nimi, wtedy jednak zmieniają się nieco mechanizmy rozgrywki, nie można np. tworzyć nowych armii, a jedyny sposób na uzyskanie dodatkowych jednostek to podbijanie kolejnych prowincji, co budzi uznanie mongolskiego wodza Kublai Khana, który „w nagrodę" wysyła wsparcie. W 2001 roku ukazała się także wersja gry opatrzona podtytułem Warlord Edition, zawierająca podstawkę i dodatek.

Chcę to mieć!

PC DVD-ROM
1 DVD
Shōgun Total War
Gold Edition
12+
PL
SEGA
eXtra Klasyka

Shogun: Total War w komplecie z dodatkiem The Mongol Invasion niebawem będzie dostępny w polskiej wersji w serii eXtra Klasyka za 19,99 zł.



Ninja w akcji...

odtworzenie sceny z filmu „Ran" Akiry Kurosawy – oblężenie i zniszczenie zamku Hidetora Ichimonji.

Autorem muzyki do gry Shogun: Total War jest urodzony w Australii kompozytor Jeff van Dyck, który otrzymała za tę ścieżkę dźwiękową angielską nagrodę dla twórców multimediów BAFTA. Van Dyck ma na koncie nie tylko soundtracki do wszystkich części serii Total War (otrzymał również nominację do nagrody BAFTA za muzykę do Rome: Total War), ale również do takich gier jak Tiger Woods PGA Tour 2004 oraz dwie pierwsze części Need for Speed.

Jesień średniowiecza

Mongolska inwazja pokazała, że Japonia to zbyt mały obszar na ambitne pomysły ekipy Creative Assembly. By zrealizować je wszystkie, niezbędna okazała się wyprawa na zachód...

Druga część serii Total War – stworzona już dla nowego wydawcy, największego konkurenta koncernu Electronic Arts, czyli amerykańskiego Activision – ukazała się rok po Mongol Invasion. Creative Assembly narzuciło sobie ostre tempo pracy – jak okazało się później, **wydawanie co dwa lata kolejnych odsłon cyklu, poprzedzielanych dodatkami, stało się dla tego studia tradycją.** Co najważniejsze, każda następna Totalna Wojna przynosi do serii poważne zmiany – dlatego też Medieval nie jest tylko „Shogunem w średniowiecznej Europie". Przeciwnie, to pełnoprawny tytuł, który uznany został jedną z najlepszych strategii 2002 roku.

Podstawy pozostały jednak niezmienione. Medieval to wciąż gra strategiczna, która łączy dwa poziomy rozgrywki – turowy strategiczny oraz taktyczny, w którym rozkazy wydaje się w czasie rzeczywistym. Nowa struktura rozgrywki pozwalała na zabawę w trybie kampanii w kilku różnych wariacjach (np. Conquest, gdzie trzeba opanować 60% istniejących na mapie prowincji, lub Glorious Achievements, gdzie punktowane jest wykonywanie określonych, inspirowanych historią działań).

Tryb strategiczny, poza dziesiątkami nowych budynków oraz kilkoma rodzajami jednostek specjalnych, **wzbogacony został w sto-**



Ekipy remontowe dotarły na miejsce z własnymi rusztowaniami.

sunku do Shoguna o zupełnie nowy wymiar, powiązany z religią i koniecznością zabiegania o względy papieża. Błogosławieństwo Watykanu jest niezbędne choćby do tego, by móc stworzyć i posłać do prowincji zajmowanych przez niewiernych krucjatę, która jest kolejnym ważnym dodatkiem do serii Total War, wprowadzonym do gry ze względu na wierność historii. Nowością w trybie strategicznym jest również pojawienie się okrętów, starć morskich nie można jednak rozgrywać samodzielnie – ich wyniki są obliczane przez komputer.

Rozwinięty został również tryb taktyczny, czyli trójwymiarowe bitwy. Znacznie bardziej interesująco wyglądają w drugiej części cyklu Total War oblężenia, w których armaty ostrzeliwują mury, w bardzo efektowny sposób niszcząc umocnienia, piechota korzysta z różnego rodzaju machin oblężniczych, a obrońcy wylewają na atakujących rozgrzaną smołę.

Wiele zmian w mechanice rozgrywki czy pomysłów nowych dla serii jest wynikiem odmiennych realiów historycznych. **Medieval obejmuje okres od 1087 roku do połowy XIV wieku**, dzieli go dodatkowo na trzy fazy (lata 1087-1205, 1205-1321, 1321 do końca), od których uzależniony jest wybór nacji, którymi można pokierować. Frakcje grywalne to m.in. Almohadzi, Egipcjanie, Anglicy, Francuzi, Polacy czy Turkowie. Ich listę rozszerzył znacznie dodatek Viking Invasion wydany w 2003 roku, który przyniósł m.in. Piktów, Saksonów, Szkotów i oczywiście wikingów, zwiększając przy tym obszar rozgrywki i poszerzając ramy czasowe gry.

Add-on Viking Invasion doprowadził również do pewnego rozłamu wśród fanów Medievala. W oryginalnej grze występował pewien bug, który pozwalał wielokrotnie zwiększyć bonus do ataku, jaki otrzymywała kawaleria podczas szarży. W Viking Invasion został on już usunięty, w związku z czym gracze podzielili się na takich, którzy spędzali czas przy podstawce, w trybie multiplayer korzystając z możliwości taktycznych, jakie dawał ów błąd, oraz takich, którzy grali w dodatek, bez doładowanej kawalerii.

Medieval to pierwsza część cyklu, która doczekała się naprawdę dużej liczby modów tworzonych przez samych graczy. Najważniejszy z nich to tzw. BKB Super Mod, który dodawał do gry wiele nowych jednostek i nacji. Inne ciekawe fanowskie rozszerzenia to Napoleonic Total War, Hellenic Total War oraz Pike & Musket Total War, których twórcy podjęli próbę (zwykle udaną) wykorzystania engine'u w innych okresach historii. Na stronach poświęconych grze da się znaleźć również wiele pojedynczych historycznych bitew, które można rozegrać niezależnie od głównej kampanii.

Chcę to mieć!



Jeśli chcesz sam zobaczyć, jak toczyć walki w średniowiecznej Europie, poczekaj na pojawienie się pakietu Medieval: Total War wraz z dodatkiem Viking Invasion (obie gry po polsku). Będzie on wydany w serii eXtra Klasyka, a jego cena to 19,99 zł.

Imperium Romanum

Rome: Total War trafił do sprzedaży w 2004 roku, znów firmowany logo Activision. Gra od razu okrzyknięta została klasykiem, a średnia ocen, jakie zebrała w prasie i serwisach branżowych, przekracza 90%.

Kluczem do sukcesu okazały się zmiany, idące dużo dalej niż w przypadku drugiej części gry. **Tryb strategiczny w Rome zrealizowany został w zupełnie nowy sposób**; zarówno on, jak i poziom taktyczny doczekał się wielu modyfikacji wzbogacających rozgrywkę.


Olek na prezydenta! – screen z dodatku Alexander.

Gra obejmuje okres od 270 roku przed naszą erą do 14 roku po narodzinach Chrystusa, czyli aż do śmierci cesarza Augusta. Wśród grywalnych frakcji znajdują się trzy znane rzymskie rody: Brutii, Julii i Scipii (te dostępne są od początku, pozostałe trzeba „otworzyć") oraz m.in. Galowie, Brytowie, Kartagińczycy, Egipcjanie i Germanowie. Oprócz tego w grze występują również frakcje, którymi nie można kierować, np. Armeni czy Scytowie. Celem zabawy jest podbicie określonej liczby prowincji, gracz kierujący jednym z rzymskich rodów

CIEKAWOSTKI

- Rome to dość poważna gra i nie ma w niej zbyt wielu humorystycznych akcentów. Jednym z nielicznych jest napis pojawiający się przy opisie akweduktu w menu stawiania budynków. Znajduje się tam cytat z filmu „Żywot Briana": „Co takiego zrobili dla nas Rzymianie? Oto co!". Co ciekawe, słowa te pochodzą ze sceny uznawanej za jedną z najśmieszniejszych w historii kina (zwyciężyła m.in. w plebiscycie zorganizowanym dla klientów ogromnej amerykańskiej sieci wypożyczalni Blockbusters).

Rzym w TV

Silnik odpowiedzialny za generowanie bitew w Rome okazał się na tyle realistyczny i atrakcyjny graficznie, że jego nieco zmodyfikowana wersja została wykorzystana w dwóch programach telewizyjnych.

Pierwszy z nich zatytułowany był „Decisive Battles" i emitował go kanał History Channel – łącznie liczył trzynaście odcinków wyświetlanych latem 2004 roku. Prowadzący audycję Matthew Settle podróżował na miejsce historycznej bitwy, opowiadał o wydarzeniach, które do niej doprowadziły, później zaś sama potyczka odtwarzana była przy użyciu silnika gry. W ten sposób telewidzowie mogli poznać bitwę pod Kannami, starcie pod Gaugamelą czy w wąwozie termopilskim.

W jeszcze ciekawszy sposób engine ten wykorzystano w nadawanym przez BBC 2 „Time Commanders", prowadzonym najpierw przez Eddiego Maira, a później przez Richarda Hammonda, znanego z samochodowego show „Top Gear". W programie tym czterech uczestników bez wcześniejszego doświadczenia z grami komputerowymi otrzymuje kontrolę nad wybranymi wojskami biorącymi udział w jednej z historycznych batalii – w każdej parze jeden jest generałem, który ma ogląd całego pola walki, drugi zaś kapitanem, który kieruje poszczególnymi oddziałami. Przebieg rozgrywek komentują historycy, m.in. dr Nusbacher z Królewskiej Akademii Wojskowej.



Scena z programu „Time Commanders".

może również starać się zdobyć najbardziej zaszczytny tytuł i zostać rzymskim cesarzem. Co ciekawe, pomysł na wprowadzenie tych trzech frakcji jest jednym z rzadkich przypadków sprzeniewierzenia się historycznemu realizmowi – w rzeczywistości rody takie nie istniały (choć są nazwane po wielkich wodzach tamtego okresu: Juliuszu Cezarze, Markusie Brutusie i Korneliuszu Scipio), inaczej wyglądałyby też relacje między nimi. Ich obecność uzasadniona jest tym, że w realiach gry musi ona prowadzić do wojny domowej, która w rzeczywistości przyczyniła się do upadku wielkiego Rzymu.

Podstawowa zmiana to nowy sposób prowadzenia rozgrywki na poziomie strategicznym. Teraz



Uważaj! Barbarzyńcy nie lubią, kiedy patrzy się na nich z góry...

Rodzina odgrywa bardzo ważną rolę w trzeciej części serii Total War – i to nie tylko dlatego, że grywalne frakcje to w niej nobliwe rzymskie rody. Również w ścieżce dźwiękowej gry więzy rodzinne mają znaczenie – część partii śpiewanych wykonuje w grze Angela van Dyck, żona kompozytora odpowiedzialnego za muzykę Rome: Total War. Dwa utwory, na które szczególnie warto zwrócić uwagę, to Divinitus, z tekstem w języku łacińskim napisanym przez Angelę, oraz Forever, kompozycję, którą słychać

wojska nie przemieszczają się już „skokowo” z prowincji do prowincji, a podróżują po mapie Imperium tak daleko, na ile pozwalają przydzielone jednostkom punkty ruchu. Zmieniło to zupełnie dynamikę gry, jak również wymusiło na twórcach opracowanie nowego trybu generowania map dla bitew rozgrywanych w 3D. Wcześniej, np. w Shogunie, każdej prowincji przyporządkowany był jeden teren walk, w Rome zaś jego wygląd zależy od miejsca, w którym dokładnie spotkały się wrogie armie.

Duże zmiany zaszły również w modelu dyplomacji, który wyznacza relacje pomiędzy poszczególnymi frakcjami. Ważną rolę, szczególnie jeśli kierujesz jednym z rzymskich rodów, odgrywa w Rome: Total War senat. Jego członkowie wydają rozkazy każdej z rodzin – można je zignorować, ale wykonywanie zadań zlecanych przez senatorów zwiększa ich przychylność do głowy dynastii, co znacznie ułatwia grę.

Odświeżono również engine odpowiedzialny za trójwymiarowe bitwy – stał się on na tyle zaawansowany, że zaczęto go wykorzystywać nawet w programach telewizyjnych (patrz: ramka „Rzym w TV”). W tej części cyklu potrafi on wyświetlić jednocześnie aż 30 tysięcy żołnierzy, czyli o trzy razy więcej niż w Medievalu. To nie tylko zasługa rosnącej mocy obliczeniowej komputerów, ale też starań twórców, którzy zwiększenie skali bitew uznali za jeden z priorytetów podczas prac nad Rome.

Rok po premierze Rome: Total War ukazał się pierwszy dodatek do gry, zatytułowany Barbarian Invasion. W międzyczasie studio Creative Assembly zostało wykupione przez koncern SEGA (więcej na ten temat na str. 14), ale add-on ten wydany został jeszcze przez Activision na mocy wcześniejszych ustaleń. Dorzucał do podstawowej gry kilkanaście nowych frakcji, głównie plemion barbarzyńskich; do mechanizmów rozgrywki dodał także tzw. hordę, czyli ogromną masę pogańskich wojsk,

Jeszcze więcej realizmu



Twórcy współczesnych strategicznych gier historycznych stają przed naprawdę trudnym zadaniem – to zwykle ogromne przedsięwzięcia, w których nie sposób upilnować każdego szczegółu, tytuły te są natomiast poddawane ocenie graczy, którzy często są miłośnikami danego okresu historycznego i wiedzą o nim wszystko. Również w Rome: Total War fani znaleźli szereg drobnych błędów (najwięcej z wszystkich części serii), które postanowili samodzielnie poprawić. Dwa najważniejsze takie przedsięwzięcia to mody Rome: Total Realism i Europa Barbarorum, które znaleźć można na www.totalrealism.net i www.europabarbarorum.com. Rozszerzają one mapę świata gry, dodają nowe i modyfikują istniejące jednostki, a nawet wzbogacają rozgrywkę o tak, wydawać by się mogło, nieistotne dodatki jak nowa ścieżka dźwiękowa. Kiedy już poznasz na wylot podstawową, pudełkową wersję Rome: Total War, koniecznie ściągnij te mody!

CIEKAWOSTKI

podczas napisów końcowych.

- Dodatek Barbarian Invasion miał trafić do sprzedaży 30 września 2005 roku, ale część graczy mogła zagrać w niego nieco wcześniej – mniej więcej na tydzień przed oficjalną premierą gry swoją partię pudełek wystawił do sprzedaży szwedzki dystrybutor Webhallen. Wyczekiwany dodatek szybko znalazł się na serwisie aukcyjnym eBay, a także – niestety – na serwisach z warezami.



których głównym celem jest plądrowanie miast. Na poziomie taktycznym Barbarzyńcy przynieśli możliwość prowadzenia bitew w nocy, co znacznie zwiększyło wizualną atrakcyjność gry. Zmieniła się również mapa strategiczna – akcja add-ona toczy się ponad trzysta lat później, przez większą część IV i V wieku naszej ery.

W 2006 roku ukazał się również dodatek noszący podtytuł Alexander, opatrzony już logiem firmy SEGA, początkowo sprzedawany wyłącznie za pośrednictwem Internetu. To rozszerzenie dużo mniejsze niż Barbarian Invasion, raczej modyfikacja do oryginalnej gry, pozwalająca na rozegranie w ciągu 100 tur całego trzynastoletniego okresu panowania Aleksandra Wielkiego. Dodatek ten wydany został w postaci pudełkowej ze sporym opóźnieniem w stosunku do wersji rozprowadzanej przez sieć – cały add-on pomyślany był głównie jako projekt internetowy, o czym świadczyć może nowy, obecny tylko w nim specjalny turniejowy tryb dla wielu graczy.

wwwarto zajrzeć



Jak wszystkie znane i popularne gry, również seria Total War doczekała się wielu fanowskich stron internetowych. Jeśli szukasz informacji dotyczących tego cyklu, polecamy zwłaszcza serwis TotalWar.Org.Pl, uznawany za najważniejszy o tej tematyce w polskim Internecie. Jego użytkownicy uczestniczyli m.in. w pracach lokalizacyjnych nad Medieval II: Total War.

http://www.totalwar.org.pl/

Chcę to mieć!



Rome: Total War wraz z dodatkami Barbarian Invasion oraz Alexander będzie można kupić w serii Platynowa Kolekcja. Gry będą zlokalizowane, cały pakiet kosztować będzie 59,90 zł.



Jesień średniowiecza... II

Zapowiedź tej gry była wydarzeniem dla wszystkich fanów serii Total War – po raz pierwszy miała się ona doczekać sequela z prawdziwego zdarzenia.

I rzeczywiście **Medieval II to premierowy tytuł, który wraca do realiów przedstawionych już wcześniej, w drugiej odsłonie cyklu.** Co prawda w tej części zmieniono nieco przedstawiany okres historyczny (tu obejmuje on lata 1080-1530), dodano również możliwość skolonizowania Ameryki, ale zasadniczo tematyka Medievala II pokrywa się z tą znaną z wcześniejszej gry. Wciąż chodzi o to, by przy użyciu dyplomacji, ekonomii i działań wojennych podbić średniowieczną Europę. Wśród grywalnych nacji znajduje się Anglia, Francja, Hiszpania, Święte Cesarstwo Rzymskie oraz Wenecja, w trakcie zabawy można uzyskać dostęp również do innych frakcji, m.in. Bizancjum, Danii, Egiptu, Węgier, Polski, Rusi, Szkocji czy Sycylii (w bitwach w trybie multiplayer pokierować można również Mongołami i Aztekami). Podobnie jak we wcześniejszych tytułach z serii, by uzyskać dostęp do którejś z zablokowanych nacji, należy ją pokonać w głównym trybie gry, ukończyć całą kampanię lub też... skorzystać z modu Regnum Dei All Factions (szukaj w sieci, choćby na TotalWar.Org.Pl).

Sposób organizacji rozgrywki na mapie strategicznej Medieval II dziedziczy po Rome:



Motion capture w pełnej krasie.

CLICK TRICK!

W czasie gry wciśnij klawisz tyldy [~], co otworzy tzw. konsolę. Wpisz podane niżej kody, by aktywować jeden z cheatów.

add_population – zwiększa liczbę poddanych

add_money ## – otrzymujesz wskazaną ilość gotówki

toggle_fow – wyłącza mgłę wojny

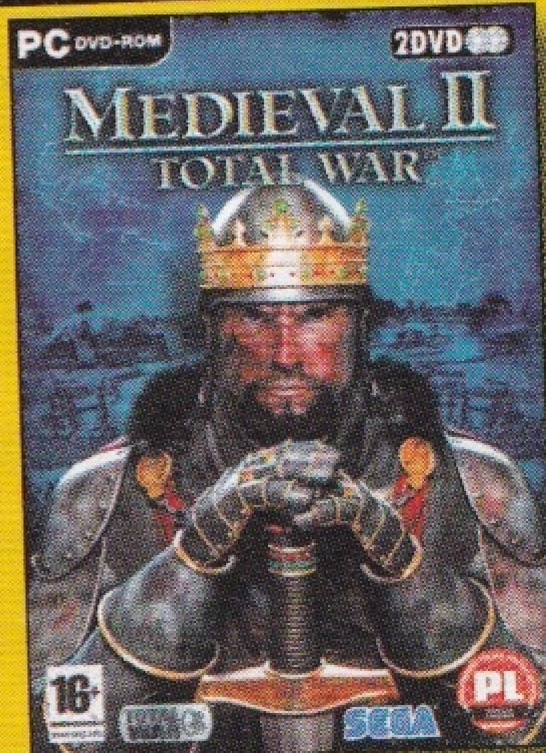
auto_win – wygrywasz kampanię

Total War, ponownie jednostki przemieszczają się po niej, wydając na przemarsz punkty ruchu. Zmienił się nieco charakter osad istniejących w świecie gry – zostały one podzielone na dwa rodzaje: miasta i zamki. Te pierwsze generują bogactwa, stają się centrami rozwoju ekonomicznego królestwa, tych drugich z kolei łatwiej bronić, pozwalają również na rekrutację bardziej zaawansowanych jednostek. Nowością jest także możliwość budowania gildii, maksymalnie jednej dla każdej osady, która daje jej dodatkowe bonusy, np. dostęp do określonych oddziałów. Zmienił się także sposób liczenia czasu na poziomie strategicznym: zamiast upływających pór roku i lat, okres, w którym toczy się rozgrywka, podzielony jest na tury.

Istotne zmiany wprowadzono również w trójwymiarowych bitwach – tu jednak różnice są przede wszystkim estetyczne. Nowy engine graficzny zdeklasował wszystko to, co były w stanie zaoferować trzy wcześniejsze jego wersje. Przede wszystkim każda jednostka na polu bitwy wygląda inaczej, żołnierze mają kilka elementów, którymi różnią się od siebie (np. hełmy, twarze, odcienie zbroi). Batalie robią większe wrażenie również dlatego, że po raz pierwszy w serii w tak intensywny sposób wykorzystano technikę motion capture do realistycznego odwzorowania ruchów rycerzy. Nowy sposób oddania realiów średniowiecznych batalii skomentował nawet szwedzki naukowiec, historyk Peter Englund, członek tamtejszej Akademii Nauk (która m.in. przyznaje Nagrodę Nobla). Według niego właśnie Medieval II w najpełniejszy sposób z dostępnych obecnie mediów pozwala na zobrazowanie skali i złożoności ówczesnych bitew.

Mimo zachwytu członka Szwedzkiej Akademii, również i w Medieval II znalazło się kilka historycznych nieścisłości – np. na mapie istnieje osada o nazwie Helsinki, to miasto zostało jednak założone w 1550 roku, czyli dwadzieścia lat po zakończeniu okresu przedstawianego w grze. Ogólnie jednak liczba pomyłek i błędów jest stosunkowo niewielka, a większość graczy nawet nie zauważy drobnych niuansów różniących średniowieczną Europę od jej wersji przedstawionej w Medieval II.

Chcę to mieć!



Medieval II pojawił się w Polsce równolegle z premierą zagraniczną. Gra wciąż jest dostępna w sprzedaży, w wydaniu podstawowym (bardzo bogatym), które kupisz już za 79,90. Można też trafić wersję kolekcjonerską, która zawiera kilka bardzo atrakcyjnych dodatków, w wyjątkowo rozsądnej cenie 99,90.

Medieval II: Total War to obecnie najnowsza część cyklu, zgodnie z tradycją w tym roku powinien ukazać się jednak dodatek do gry. Czyżby szykował się powrót wikingów?



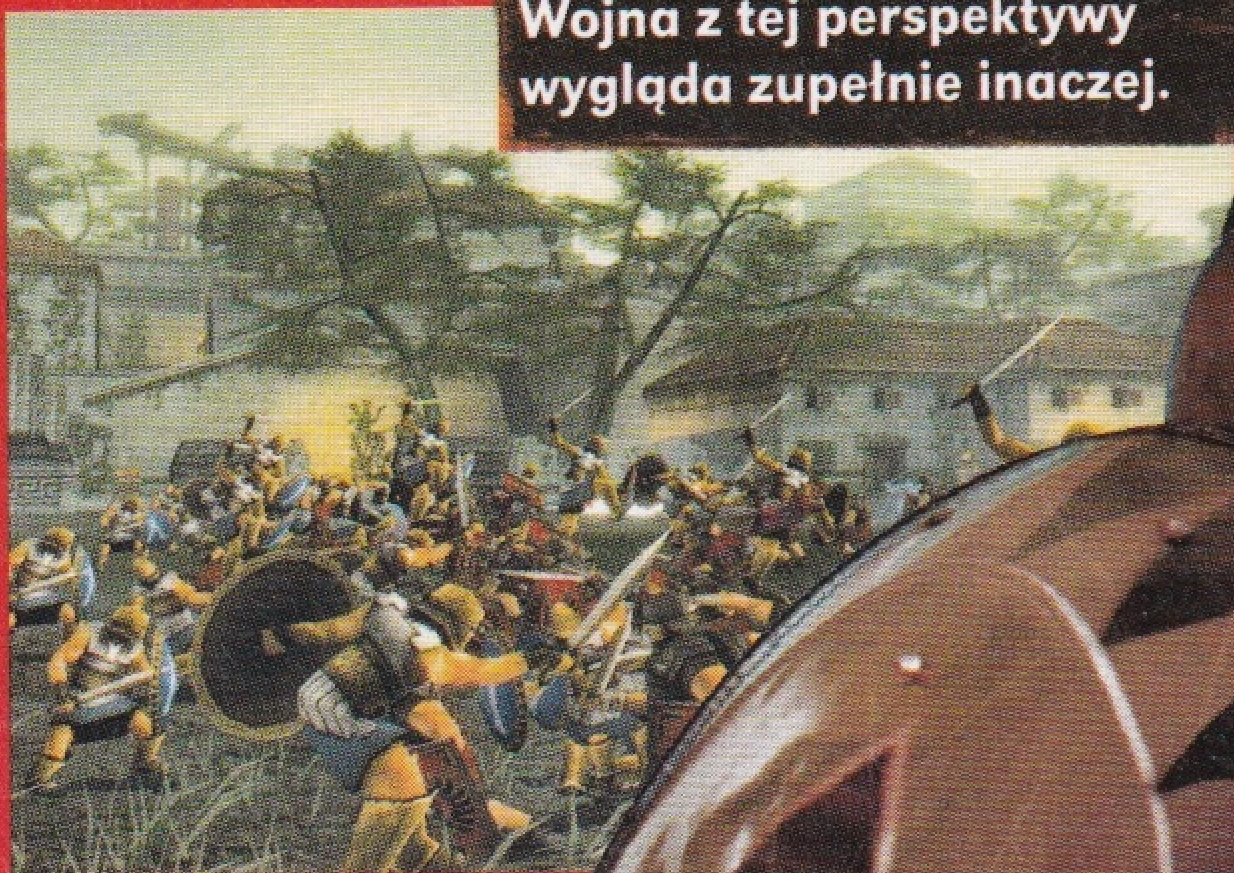
Nie wszyscy z tych żołnierzy przetrwają do zachodu słońca...

Totalny wojownik

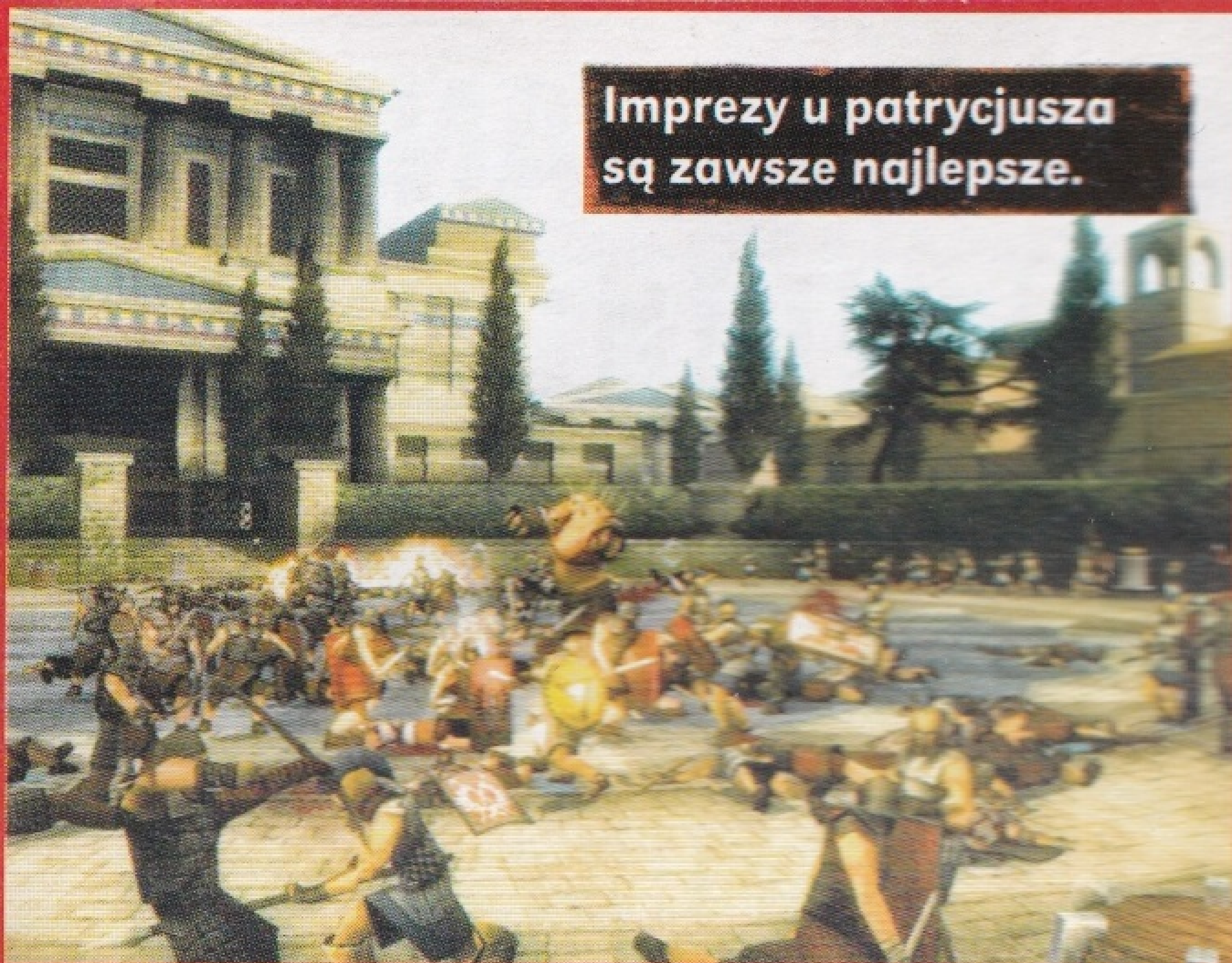
Wykupienie Creative Assembly przez koncern SEGA, znany głównie z działalności na rynku konsolowym, mogło zaniepokoić fanów cyklu. Szczególnie gdy usłyszeli o pierwszej grze, którą studio postanowiło wydać pod nowymi barwami...

Był to **Spartan: Total Warrior**, zręcznościówka, wzorowana na japońskich produkcjach takich jak **Dynasty Warriors**. Rzucają one gracza w sam środek bitwy, gdzie jako szczególnie uzdolniony wojownik własnoręcznie rozprawia się z setkami przeciwników.

Gra, wydana wyłącznie na konsole PlayStation 2, Nintendo GameCube i Xbox, składa się z 14 poziomów, opowiadających fabułę skonstruowaną zgodnie z antyczną zasadą trzech aktów. Poznajesz historię wojownika ze Sparty, który przeciwstawia się najazdowi rzymskich wojsk. W kolejnych etapach gry bohater, wykonując polecenia boga wojny Aresa, zdobywa różne specjalne moce, a także znane z mitologii artefakty, jak np. tarczę Meduzy czy włócznię Achillesa. Niestety w trakcie tych wypraw Sparta zostaje zdobyta przez wojska rzymskie, heros wyrusza więc do stolicy imperium, by tam zemścić się, zabijając cesarza Tyberiusza. Na tym jednak gra się nie kończy, bowiem losy bohatera okazują się jedynie igraszką w rękach bogów...



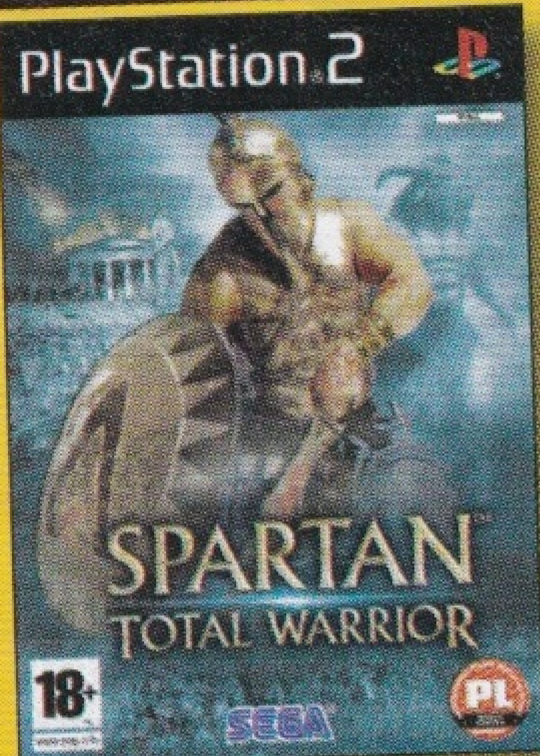
Wojna z tej perspektywy wygląda zupełnie inaczej.



W przeciwieństwie do gier strategicznych z serii Total War, Spartan zupełnie lekceważy realia historyczne. Tytuł ten w dużo większym stopniu bazuje na mitologii starożytnych Rzymian i Greków. Choć nie jest to najlepsza pomoc dydaktyczna w nauce historii, nie brakuje tu scen, które pozwalają wczuć się w klimat ówczesnych czasów – w jednym z dialogów pojawia się słynne powiedzenie spartańskiego wodza Dienekesa, który w trakcie bitwy pod Termopilami na słowa „Rzymianie zakryją słońce zasłoną strzał" odpowiedział: „W takim razie będziemy walczyć w cieniu" (dialog ten pojawił się również w filmie „300", który wchodzi właśnie do kin).

Niezależnie od obaw miłośników gier strategicznych, **Spartana trudno traktować inaczej niż jako poboczny dodatek do serii Total War**, ciekawostkę, która nie ma większego znaczenia. W zamierzeniach twórców miał on rozpocząć nowy cykl, Total Warrior, na razie jednak nie wiadomo nic o planach jego kontynuacji. Posiadacze konsol powinni jednak grę odszukać ze względu na premierę wspomnianego już filmu „300", który na pewno zwiększy zainteresowanie Spartą i toczonymi przez nią bitwami.

Chcę to mieć!

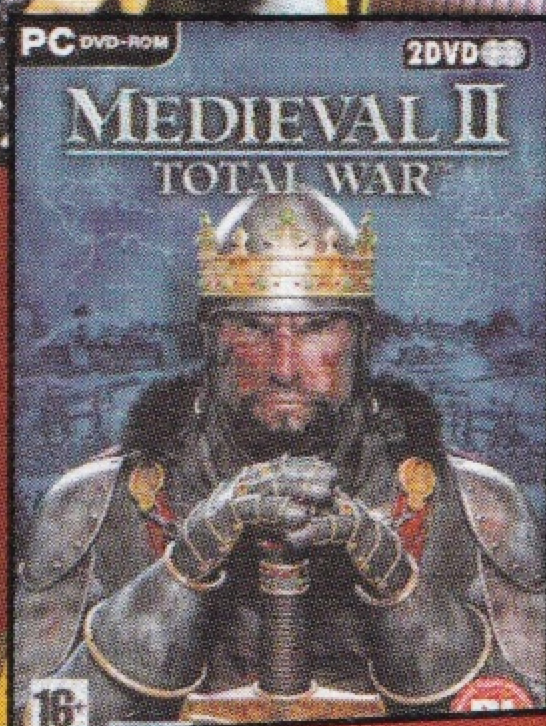


Spartan: Total War na PS2 dostępny jest w sprzedaży w polskiej wersji językowej w cenie 79,90 zł.



KONKRETNE PYTANIA KLASYCZNE NAGRODY!

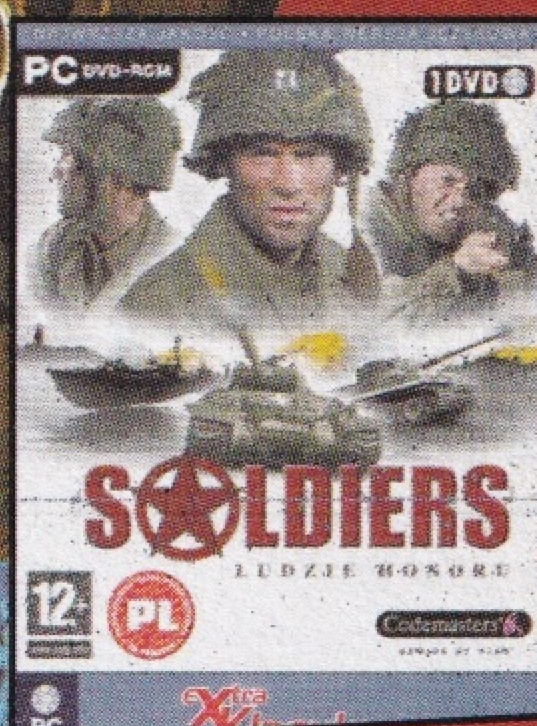
Mamy do wygrania po 10 zestawów



Medieval II Total War



Empire Earth Złota Edycja



Soldiers Ludzie honoru

Aby je wygrać, wystarczy podać prawidłową odpowiedź:

Pierwsza część serii Total War to:

A) Shogun

B) Rome

C) Medieval

Odpowiedź wpisz według schematu: CL.TW.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 9 kwietnia 2007 r.

Fundatorem nagród jest CDPROJEKT
www.gram.pl